

## Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa

Herlen Kartini<sup>1</sup>

*Program Studi Psikologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Mulawarman Samarinda*

**Abstract.** *This study was conducted to determine the relationship of peer conformity and the intensity of playing online games with the intention to behave aggressively on W.R. Catholic High School students. Soepratman Samarinda. The research method used is quantitative. Subjects in the study were 60 students. The data collection method uses three scales, namely the intention to behave aggressively scale, peer conformity scale, and the intensity scale of playing online games with a Likert scale model. The collected data were analyzed by stepwise and full model regression tests with the help of the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) program 20.0 for Windows. The first analysis showed that there was no relationship between peer conformity with intentions to behave aggressively, the value obtained was  $T_{count} < T_{table}$  ( $T_{hitung} = -0.262$ ) with  $p > 0.05$  ( $p = 0.794$ ). The results of the second analysis showed that there was a relationship between the intensity of playing online games with the intention to behave aggressively, the value obtained was  $T_{hitung} > T_{table}$  ( $T_{hitung} = 3.187$ ) with  $p < 0.05$  ( $p = 0.002$ ). The results of the third analysis showed there was a relationship between peer conformity and intensity of playing online games with the intention to behave aggressively, the value obtained was  $F_{count} > F_{table}$  ( $F_{hitung} = 5.492$ ) with Adjusted R Square = 0.132 and  $p < 0.05$  ( $p = 0.007$ ).*

**Keywords:** *intention to behave aggressively, peer conformity, intensity of playing online games.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Subjek dalam penelitian sebanyak 60 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tiga skala yaitu skala intensi berperilaku agresif, skala konformitas teman sebaya, dan skala intensitas bermain game online dengan model skala likert. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji regresi model bertahap dan model penuh dengan bantuan program Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 20.0 for Windows. Hasil analisis pertama menunjukkan tidak ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = -0,262$ ) dengan  $p > 0.05$  ( $p = 0,794$ ). Hasil analisis kedua menunjukkan ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = 3,187$ ) dengan  $p < 0.05$  ( $p = 0,002$ ). Hasil analisis ketiga menunjukkan ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 5,492$ ) dengan Adjusted R Square = 0,132 dan  $p < 0.05$  ( $p = 0,007$ ).

**Kata kunci:** intensi berperilaku agresif, konformitas teman sebaya, intensitas bermain game online.

---

<sup>1</sup>Email : herlenkartini@gmail.com

## PENDAHULUAN

Perilaku agresif di kalangan remaja, khususnya pelajar sekolah menengah atas, dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik dari jumlahnya maupun variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya angka kasus kriminalitas oleh remaja tiap tahunnya menurut data badan pusat statistik Indonesia. Data yang bersumber dari laporan masyarakat dan pengakuan pelaku tindak kriminalitas yang tertangkap tangan oleh polisi mengungkap bahwa selama tahun 2007 tercatat sebanyak 3.415 remaja yang masih berusia 18 tahun atau kurang menjadi pelaku tindak kriminal. Jumlah tersebut pada tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi sebanyak 3.280 remaja dan sebanyak 4.213 remaja (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2010). Sementara, Badan Pusat Statistik Indonesia (2015) mencatatkan bahwa jumlah perkelahian massal antar pelajar yang terjadi di Indonesia meningkat dari tahun 2008 sebanyak 108 kasus, tahun 2011 sebanyak 210 kasus, dan 327 kasus pada tahun 2014.

Intensi perilaku merupakan determinan terdekat dengan perilaku dan merupakan prediktor tunggal terbaik bagi perilaku yang dimaksud (Fishbein dan Ajzen, 2010). Niat dan kesediaan individu untuk mencoba melakukan perilaku agresif inilah yang disebut dengan intensi berperilaku agresif (Ajzen, 2005). Intensi berperilaku agresif merupakan suatu prediktor utama sebelum dilakukannya perilaku agresif (Ajzen, 2005).

Baron dan Richarson (dalam Thalib, 2010) menegaskan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Beberapa bentuk agresivitas remaja juga berkaitan dengan perilaku pelanggaran baik yang dilakukan di sekolah, di rumah, atau di masyarakat yang tidak jarang melibatkan tindak kekerasan atau pengrusakan terhadap benda-benda sekitarnya.

Perilaku agresif sendiri misalnya seperti memukul teman, melawan orang tua, membolos sekolah dan yang lebih parah terjadi tindakan kriminal. Dari pernyataan di atas ditemukan beberapa kasus yang diberitakan oleh media massa yang terjadi di dalam negeri seperti yang dituliskan oleh Maharani (2012) terjadinya tindak kejahatan perampokan enam buah minimarket di daerah Tangerang yang menurut keterangan polisi sang pelaku beraksi karena terinspirasi salah satu game online First-Person Shooter

(FPS) Point Blank. Baron & Byrne (2005) mengemukakan agresi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berbeda, dimana faktor-faktor tersebut secara potensial dapat mengarah kepada perilaku agresif. Provokasi adalah salah satu diantaranya, seringkali perilaku agresif merupakan hasil dari provokasi verbal atau fisik. Biasanya perilaku agresif diawali dengan saling memprovokasi secara verbal seperti mengejek dan menghina, akan tetapi hal tersebut dapat memicu menjadi suatu bentuk kekerasan fisik.

Banyak faktor yang mempengaruhi remaja untuk melakukan perilaku agresif, salah satunya adalah pengaruh kelompok teman sebayanya. Remaja umumnya menghabiskan waktunya bersama teman-temannya sehingga dalam pergaulan remaja cenderung mengikuti norma kelompok (*to conform*). Kuatnya pengaruh teman ini sering dianggap sebagai biang keladi dari tingkah laku remaja yang buruk (Sarwono, 2005).

Kalangan ahli Psikologi Perkembangan menyebutkan bahwa bagi remaja pandangan dari teman sebayanya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukan anggota kelompok (Santrock, 2013). Salah satu cara menyesuaikan diri yang paling mudah adalah dengan berperilaku mengikuti nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya. Bertindak sesuai nilai dan aturan kelompok, entah sesuai dengan nilai pribadi ataupun tidak, supaya diterima oleh kelompok disebut sebagai konformitas. Remaja cenderung melakukan konformitas dengan teman sekelasnya supaya merasa nyaman dalam mengikuti kegiatan di kelas sehari-hari (Levianti, 2008).

Konformitas (Santrock, 2013) muncul ketika individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang dibayangkan mereka. Konformitas dapat bersifat positif ataupun negatif pada seorang remaja, bersifat negatif biasanya berupa, memukul, penyerangan, melakukan pencurian, pengrusakan terhadap fasilitas umum, meminum minuman keras, merokok dan bermasalah dengan orang tua dan guru. Penelitian mengenai perilaku agresif remaja ditinjau dari konformitas teman sebaya dilakukan oleh Zhafarina (2014) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada remaja dengan koefisien korelasi sebesar 0,326.

Hurlock (2009) berpendapat konformitas terhadap standar kelompok terjadi karena adanya

keinginan untuk diterima kelompok sosial. Semakin tinggi keinginan individu untuk diterima secara sosial maka semakin tinggi pula tingkat konformitasnya. Dasar utama dari konformitas adalah ketika individu melakukan aktivitas dimana terdapat tendensi yang kuat untuk melakukan sesuatu yang sama dengan yang lainnya, walaupun tindakan tersebut merupakan cara-cara yang menyimpang (Hurlock, 2009). Seorang remaja seringkali mendapat ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama melakukan suatu aktivitas termasuk untuk bermain *Game Online*. *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adams & Rollings, 2007).

*Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Young, 2009). *Game Online* dapat berupa permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Bermain *Game Online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya (Young, 2009).

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *online*. Griffiths dkk (2004) mengemukakan intensitas bermain *game* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada umumnya menghabiskan waktunya untuk bermain rata-rata 23 jam per minggu (Sophie, 2006). Banyak penelitian melaporkan, pemain *game online* yang mengalami internet *addiction* bermain menggunakan waktu lebih dari 4 (empat) jam setiap hari (Young, 2006).

Durasi waktu yang digunakan juga semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapatkan efek perubahan dari perasaan, dimana setelah bermain

internet atau *game online* individu merasakan kenyamanan dan kesenangan (Young, 1998). Sebaliknya, individu biasanya akan merasa cemas atau bosan ketika bermain *game online* ditunda atau diberhentikan. Selain itu, pemain *game online* juga sering mengabaikan kehidupan sehari-hari, seperti sekolah, bekerja, bergaul, kebersihan, dan kesehatan pribadi, karena kecanduan bermain *game online* (Young, 2009). Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Pakar psikologi Craig Anderson dan Douglas Gentile, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (Anderson & Gentile, 2007). Sifat dari *game* sendiri adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan memungkinkan anak menjadi agresif seperti menjadi pemaarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul. Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (2001) menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Utomo (2014) dalam penelitiannya berjudul "Hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta, menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif yang ditunjukkan dengan korelasi sebesar 0,497 dengan tingkat signifikansi 0,000.

SMA Katolik W.R. Soepratman adalah sekolah swasta di Samarinda yang memiliki akreditasi A dengan jumlah kelulusan siswa mencapai 100% setiap tahunnya. SMA Katolik W.R. Soepratman memiliki 7 kelas X, 6 kelas XI, dan 5 kelas XII dengan total keseluruhan siswa sebanyak 510 siswa yang terdiri dari 251 siswa laki-laki dan 259 siswa perempuan. Intensi perilaku agresif juga ditemui di SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Kebenaran adanya fenomena ini dikuatkan oleh hasil wawancara pada hari Selasa, 1 Maret 2016 pukul 09.00 WITA dengan guru Bimbingan dan Konseling membenarkan mengenai adanya kecenderungan untuk berperilaku agresif pada siswa sekolah ini. Dari pengamatan beliau pada tahun ajaran 2015/2016 ini, masih ditemukan kecenderungan untuk

berperilaku agresif baik secara verbal maupun fisik pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman. Siswa sekolah ini dinilai oleh beliau sangat aktif dan enerjik dilihat dari perilakunya yang tidak dapat duduk diam di kelas dan sulit untuk diatur. Perilaku agresif secara verbal diantaranya adalah saling mengejek dan menghina teman sekelas, berkata-kata kasar, mengabaikan instruksi guru secara lisan, membantah dan melawan nasehat guru. Agresi fisik lebih jarang terlihat di sekolah ini, namun beliau mengakui pernah juga terjadi perkelahian antar siswa, saling melempar kertas di kelas, saling dorong, saling pukul dan saling tendang.

Fenomena konformitas teman sebaya juga terdapat di sekolah ini dikuatkan oleh hasil wawancara pada hari Selasa, 1 Maret 2016 pukul 09.00 WITA dengan guru Bimbingan dan Konseling SMA Katolik W.R. Soepratman yang mengatakan bahwa siswa menyukai kegiatan bersama dengan teman-temannya dan membentuk suatu kelompok yang saling memengaruhi antar anggota kelompok, seperti ketika kelompok menuntut anggota kelompoknya melakukan hal yang sama di dalam kelompoknya sebagai wujud kesetiaan dan solidaritas terhadap kelompok pertemanannya. Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi. Salah seorang guru sekolah ini pernah mendapati seorang siswa yang membolos sekolah di sebuah warnet NN di jalan Merbabu dengan alasan ingin bermain *game online*. Menurut guru BK hampir separuh atau lima puluh persen siswa di sekolah ini mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dan terlihat dari perilakunya yang lebih agresif dari teman sebayanya dan prestasi belajarnya yang menurun. Beberapa siswa pernah tertangkap sedang bermain game dengan menggunakan *smartphone*-nya disela-sela waktu pelajaran dan biasanya ada pula sekelompok siswa yang terlihat masih bertahan di sekolah setelah jam pelajaran berakhir untuk memanfaatkan *wifi* sekolah bermain *game online* dengan laptop.

Berdasarkan rangkaian permasalahan yang telah diuraikan diperoleh fakta di lapangan bahwa fenomena yang terjadi ialah para siswa memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi karena pengaruh konformitas dan ajakan dari teman sebayanya untuk bersama-sama memperoleh rasa kebersamaan dan kesenangan dari bermain *game online*. Bermain *game online* dapat membuat mereka menjadi emosional dan memiliki intensi untuk berperilaku agresif seperti

berteriak-teriak dan menggunakan kata-kata kasar serta melempar atau memukul benda-benda disekitarnya. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian lain sebelumnya yang hanya mengkaji tentang hubungan antar dua variabel yaitu konformitas dengan intensitas bermain *game online*, konformitas dengan perilaku agresif, dan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa sma katolik W.R. Soepratman Samarinda.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Intensi Berperilaku Agresif

Intensi mencerminkan seberapa besar niat dan kesediaan individu untuk mencoba melakukan suatu perilaku tertentu (Ajzen, 2005). Intensi yang diukur dalam penelitian ini adalah intensi berperilaku agresif. Baron dan Richarson (dalam Thalib, 2010) menegaskan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal.

Menurut Baron dan Byrne (2005) faktor yang mempengaruhi intensi berperilaku agresif antara lain adalah faktor sosial meliputi frustrasi, provokasi, agresi yang dipindahkan, keterangsangan yang meningkat, dan pemaparan kekerasan di media, faktor penyebab pribadi meliputi tipe kepribadian A, bias atribusional hostile, dan perbedaan gender, serta faktor situasional yang meliputi suhu udara dan alkohol.

Ada empat aspek agresi menurut Buss dan Perry (dalam Bryant, 2001) yaitu agresi fisik berupa perbuatan yang menyakiti atau menyerang secara fisik terhadap orang maupun benda-benda, agresi verbal yaitu perbuatan menyakiti orang lain melalui kata-kata yang meluui secara mental atau psikis, kemarahan (anger) yaitu suatu kondisi emosional yang negatif yang timbul karena kekesalan dan ditunjukkan melalui perbuatan yang menyakiti orang lain, dan permusuhan (hostility) yaitu pengekspresian kebencian, permusuhan, dan antagonisme pada orang lain.

### Konfortmitas Teman Sebaya

Baron dan Byrne (2005) mengatakan bahwa konformitas teman sebaya adalah suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku individu agar sesuai dengan norma sosial yang ada.

Konformitas adalah penyesuaian perilaku individu untuk menganut pada acuan norma kelompok, menerima ide atau aturan-aturan yang menunjukkan bagaimana individu tersebut berperilaku (Baron dan Byrne, 2005).

Sears, dkk. (2009) menyebutkan faktor yang memengaruhi konformitas teman sebaya yaitu rasa takut terhadap celaan sosial, rasa takut terhadap penyimpangan, kekompakan kelompok dan keterikatan pada penilaian bebas. Sears, dkk. (2009) mengungkapkan aspek-aspek konformitas teman sebaya meliputi kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan.

### Intensitas Bermain Game Online

Griffiths, dkk (2004) mengemukakan intensitas bermain *game* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain game setiap minggu. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* (Adams & Rollings, 2010), yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Menurut Cowie (1994) aspek intensitas bermain game online ada dua yaitu kuantitas dan aktivitas. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan aktivitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 60 Orang Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi berganda dan sederhana. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan uji parsial. Keseluruhan teknik analisis data menggunakan program SPSS versi 20.0 *for windows*.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil uji asumsi normalitas menunjukkan sebaran terhadap variabel intensi berperilaku agresif menghasilkan nilai  $Z = 0,088$  dan  $p = 0,200$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel konformitas teman sebaya menghasilkan nilai  $Z = 0,089$  dan  $p = 0,200$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji asumsi normalitas

sebaran terhadap variabel intensitas bermain game online menghasilkan nilai  $Z = 0,106$  dan  $p = 0,092$  ( $p > 0,05$ ).

Pada hasil uji asumsi linieritas antara variabel intensi berperilaku agresif dengan konformitas teman sebaya mempunyai nilai deviation from linearity  $F_{hitung} = 1,131$  lebih kecil daripada  $F_{tabel} = 3,16$  dan  $p = 0,366$  ( $p > 0,05$ ) yang berarti hubungannya dinyatakan linier. Hasil uji asumsi linieritas pada variabel intensi berperilaku agresif dengan intensitas bermain game online juga menunjukkan hubungan yang linear, dengan nilai deviation from linearity  $F_{hitung} = 0,603$  lebih kecil daripada  $F_{tabel} = 3,16$  dan  $p = 0,907$  ( $p > 0,05$ ).

Hasil uji asumsi multikolinieritas pada variabel intensi berperilaku agresif dengan konformitas teman sebaya diperoleh nilai tolerance = 0,878 dan VIF = 1,139 (VIF < 10) yang berarti dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas. Begitu pula antara intensi berperilaku agresif dengan intensitas bermain game online diperoleh nilai tolerance = 0,878 dan VIF = 1,139 (VIF < 10) yang berarti dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas antara kedua variabel tersebut.

Pada hasil uji asumsi heteroskedastisitas pada variabel konformitas teman sebaya diperoleh nilai  $p = 0,223$  lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  yaitu 1,232 kurang dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,002 ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ) berarti dinyatakan tidak heteroskedastik. Hasil uji asumsi heteroskedastisitas pada variabel intensitas bermain game online diperoleh nilai  $p = 0,669$  lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  yaitu 0,389 kurang dari  $t_{tabel}$  2,002 ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ) berarti dinyatakan tidak heteroskedastik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif, dengan nilai yang diperoleh dari hasil uji regresi berganda  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $5,492 > 3,16$ ),  $R = 0,402$ , Adjusted R Square = 0,132, dan nilai  $P < 0,05$  (0,007). Sumbangan efektif yang disumbangkan variabel konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* sebesar 13,2 persen. Hal ini berarti 13,2 persen intensi berperilaku agresif siswa dipengaruhi oleh konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dan masih terdapat 86,8 persen variabel-variabel lain yang mempengaruhi intensi berperilaku agresif, dimana menurut Baron dan Byrne (2005) faktor yang memengaruhi intensi berperilaku agresif antara lain adalah faktor sosial

meliputi frustrasi, provokasi, agresi yang dipindahkan, keterangsangan yang meningkat, dan pemaparan kekerasan di media, faktor penyebab pribadi meliputi tipe kepribadian A, bias atribusional hostile, dan perbedaan gender, serta faktor situasional yang meliputi suhu udara dan alkohol.

Selanjutnya, hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya terhadap intensi berperilaku agresif karena  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  dengan nilai  $\beta = -0,034$ ,  $T \text{ hitung} = -0,262$ ,  $T \text{ tabel} = 2,002$ , dan nilai  $P > 0,05$  ( $p = 0,794$ ). Konformitas teman sebaya yang awalnya diprediksi menjadi prediktor intensi berperilaku agresif pada siswa ternyata tidak terbukti. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri (2013) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif suporter sepakbola Persisam Putra Samarinda. Penelitian Apriawati (2015) juga menunjukkan konformitas sebagai variabel tunggal tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresi di media sosial Facebook. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa A yang mengatakan ia menjadi lebih agresif ketika terprovokasi oleh teman-temannya dan frustrasi dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

Kemudian pada intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan karena  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$  dengan nilai yang diperoleh  $\beta = 0,413$ ,  $T \text{ hitung} = 3,187$ ,  $T \text{ tabel} = 2,002$  dan nilai  $P < 0,05$  ( $p = 0,002$ ). Hal ini menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi pula intensi siswa dalam berperilaku agresif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Anderson dan Bushman (2001) yang menyatakan bahwa perilaku pemain game online dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan game online tersebut. Selain itu, Utomo (2014) dalam penelitiannya yang berjudul hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta juga menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif yang ditunjukkan dengan korelasi sebesar 0,497 dan tingkat signifikansi 0,000.

Teori yang dikemukakan oleh Dollard, dkk. dan Miller berpendapat bahwa agresi dipicu oleh frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap

pencapaian suatu tujuan. Dengan demikian, agresi merupakan pelampiasan dan perasaan frustrasi (Baron & Bryne, 2005). Berkowitz (dalam Baron & Bryne, 2005) mengatakan bahwa frustrasi menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu agresi. Siswa yang bermain game online seringkali merasa frustrasi ketika mengalami kekalahan pada saat menemui hambatan dalam mencapai tujuannya yaitu untuk memperoleh kemenangan dalam bermain game online. Frustrasi ini seringkali ditimbulkan karena koneksi jaringan internet yang lambat atau tersendat, kurang kompak antar anggota tim, maupun kekalahan pada saat bermain game online. Perasaan-perasaan frustrasi inilah yang memunculkan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Selain menjadi lebih agresif, Margaretha (2008) juga mengungkapkan dampak negatif lainnya dari intensitas bermain game online yaitu secara sosial membuat berkurangnya keterampilan sosial dan hubungan dengan teman dan keluarga serta membuat perilaku menjadi lebih agresif, secara psikis membuat pikiran menjadi sulit berkonsentrasi, cuek, acuh tak acuh, sulit untuk mengekspresikan diri, dan secara fisik mengganggu kesehatan saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun, mudah lelah, menimbulkan penyakit yang dapat mengakibatkan kematian. Berdasarkan hal tersebut kecerdasan emosi akan memungkinkan seseorang mengelola emosinya dengan baik sehingga terekspresikan secara tepat dan efektif (Kusuma, Adriansyah, dan Prastika, 2013).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Hal ini berarti semakin tinggi konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online maka semakin tinggi intensi berperilaku agresif pada siswa, sebaliknya, semakin rendah konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online maka semakin rendah juga intensi berperilaku agresif pada siswa.
2. Tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Hal ini terjadi karena masih terdapat banyak faktor yang

mempengaruhi intensi berperilaku agresif siswa selain konformitas teman sebaya.

3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi intensi berperilaku agresif, sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game online semakin rendah juga intensi berperilaku agresifnya.

#### Saran:

1. Bagi subyek penelitian  
Diharapkan siswa SMA Katolik W.R. Soepratman dapat mengurangi intensitas bermain game online dengan cara mengubah kebiasaan dalam bermain game online, menetapkan batas waktu untuk berhenti, dan melakukan aktivitas lain diluar game online seperti berolahraga, menekuni hobi, dan mengikuti kegiatan organisasi sehingga dapat mengurangi intensi berperilaku agresif.
2. Bagi SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda  
Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online siswa sebagian besar cukup tinggi, diharapkan sekolah dapat memperhatikan tingkah laku siswa dan membuat peraturan atau kebijakan yang membatasi mereka bermain game online sehingga dapat menekan intensi berperilaku agresif siswa di sekolah ini. Selain itu, sekolah juga dapat mengadakan pertemuan antar orang tua siswa dan sekolah untuk memberi sosialisasi mengenai dampak negatif dari intensitas bermain game online terutama untuk jenis-jenis game yang mengandung unsur kekerasan dan kompetisi di dalamnya yang dapat meningkatkan intensi berperilaku agresif pada anak. Sekolah juga diharapkan dapat menghimbau para orang tua siswa untuk mengontrol dan membatasi aktivitas bermain game online anak di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Beberapa saran bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis atau dengan pokok bahasan yang sama, yaitu:
  - a. Menambah jumlah sampel atau menggantinya dengan yang lain jika karakteristiknya berbeda misalnya, dengan subjek di sekolah menengah pertama atau usia remaja awal.

- b. Mengembangkan penelitian dengan menambahkan metode yang lain misalnya, dengan menggunakan analisa uji beda supaya dapat mengetahui perbedaan- perbedaan dari subjek penelitian. Sehingga dapat melengkapi hasil penelitian selanjutnya.
- c. Mengembangkan atau memperdalam konsep teori penelitian dengan yang lebih spesifik seperti, menggunakan teori-teori baru yang akan digunakan dalam penyusunan skala agar dapat lebih mengungkapkan keadaan subjek penelitian.
- d. Peneliti selanjutnya harus lebih memperhatikan tata cara pembuatan alat ukur, terlebih dalam penggunaan bahasa agar aitem tidak mengandung arti ganda yang dapat memunculkan kebingungan pada subjek penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design (2nd Ed)*. Barkeley, CA: New Riders.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality, and behavior*. McGraw-Hill Education (UK).
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Apriliawati, D. (2015). Agresi di Media Sosial Facebook Ditinjau dari Konformitas dan Regulasi Diri. *Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Bryant, F. B., & Smith, B. D. (2001). Refining the architecture of aggression: A measurement model for the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 35(2), 138-167.
- Cowie, A. P. (1994). *English dictionaries for foreign learners: A history*. Oxford University Press on Demand.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2010). *Predicting and changing behavior: the reasoned action approach*. New York: Psychology Press.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.
- Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Sijabat, R. M., & Soedjarwo. (2009). *Psikologi perkembangan:*

- Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Erlangga, Jakarta.
- Kusuma, A. R., Adriansyah, M. A., & Prastika, N. D. (2013). Pengaruh Daya Juang, Kecerdasan Emosional, Dan Modal Sosial Terhadap Organizational Citizenship Behavior Dengan Persepsi Keadilan Organisasi Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Psikostudia*, 2(2), 100-116.
- Levianti. (2008). Konformitas dan Bullying Pada Siswa. *Jurnal Psikologi*, 6(1).
- Maharani, D. (2012). Perampok Minimarket Terobsesi "Online Game". Artikel (online). <http://edukasi.kompas.com/read/2012/08/28/21332390/Perampok/Minimarket.Terobsesi.Online.Game>.
- Putri, K. R. A. (2013). Hubungan Antara Identitas Sosial dan Konformitas dengan Perilaku Agresi pada Suporter Sepakbola Persisam Putra Samarinda. *Psikoborneo*, 1(3).
- Santrock, J. W. (2013). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Sarwono, S. W. (2005). Psikologi Sosial (Psikologi Kelompok dan Terapan). Jakarta: Balai Pustaka.
- Sears, D. O., Freedman, Jonathan. L., & Peplau, L. A. (2009). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sophie, R. (2006). *Can you Really be Addiction to a Computer*. Online. [http://www.netaddiction.com/addiction\\_to\\_computer.pdf](http://www.netaddiction.com/addiction_to_computer.pdf). Diakses pada tanggal 8 Maret 2016.
- Thalib, S. B., dkk. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Prenada Media.
- Utomo, A. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Young, K. S., & Rodgers, R. C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyber psychology and Behavior*, 1 (1), 25-28.
- Young, K. (2006). *Addiction to MMORPGs: Symptom and Treatment Articles*. [http://www.netaddiction.com/articles/addiction\\_to\\_mmorpgs.pdf](http://www.netaddiction.com/articles/addiction_to_mmorpgs.pdf).
- Zhafarina. (2014). Perilaku Agresif Remaja Ditinjau dari Konformitas Teman Sebaya. *Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Semarang*, 2 (4).